PlayStation

リズムンフェイス

Rhythm 'N' FACE

Asmik Ace
Entertainment Inc.

ごあいさつ

このたびは、アスミック・エース エンタテインメントのプレイステーション用CD-ROM「リズムンフェイス」をお買い上げいただきありがとうございます。ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

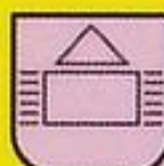
なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんので了承ください。

アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフトウェア事業部
〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5
TEL:03-3817-8055（受付時間 月～金 10：00～17：00）

CONTENTS

MENU 06
CONTROLLER 08
SCREEN 09
RULE 10
BONUS STAGE 12
ADVICE 13
STAFF 14

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02634

世界は●▲■で、できている。

●▲■といった基本的な図形だけで構成された抽象画があります。モチーフを単純化しつくし、最終的に●▲■に行き着いた作品がある。逆にモチーフから離れ、自由になろうとした結果、●▲■に行き着いた作品もある。その道程は違えども、いずれも偉大な作家たちが試行錯誤した末に、●▲■にたどり着いたというのは非常に興味深いものがあります。

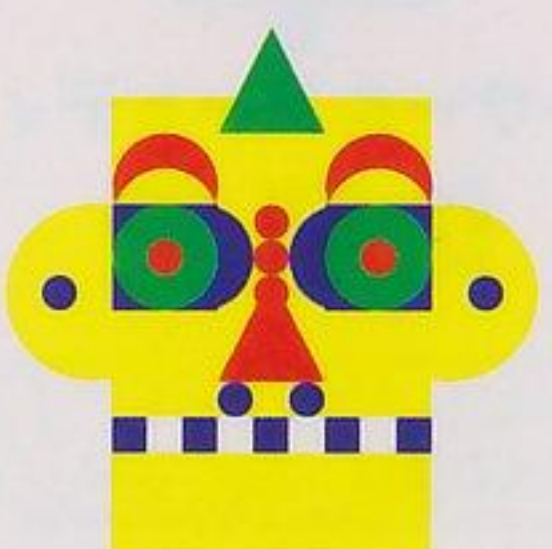
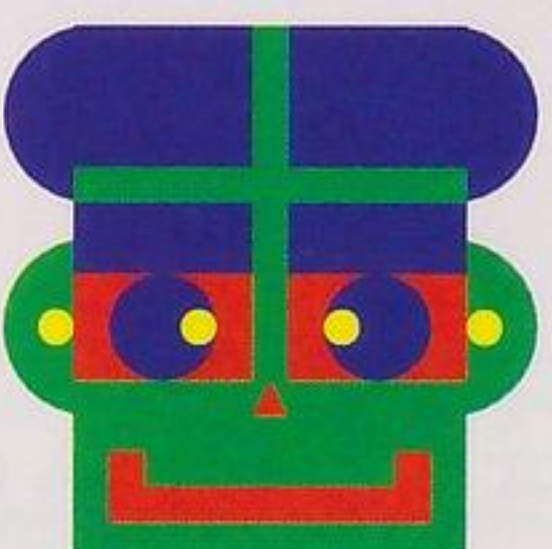
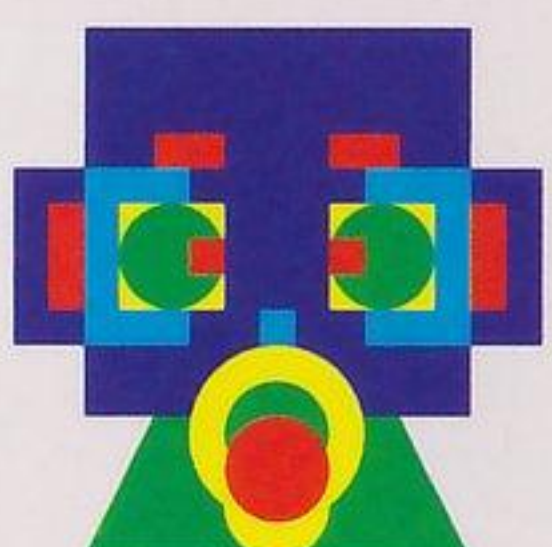
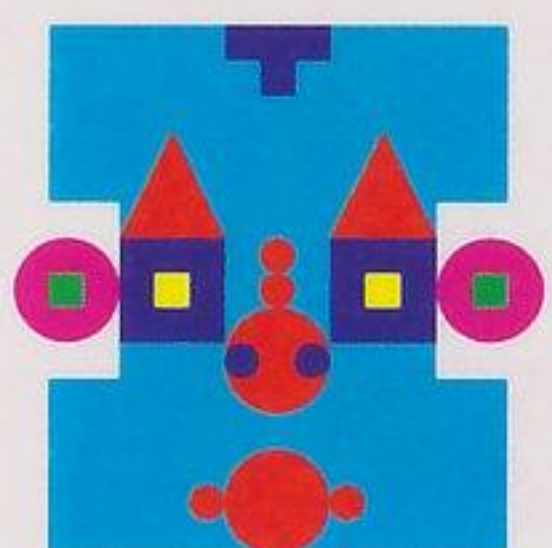
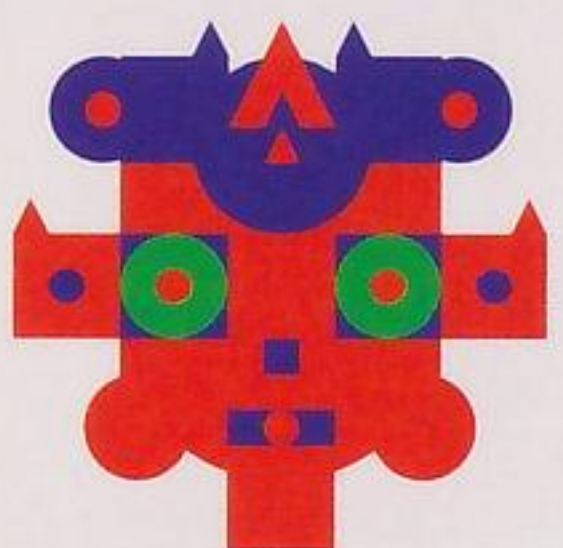
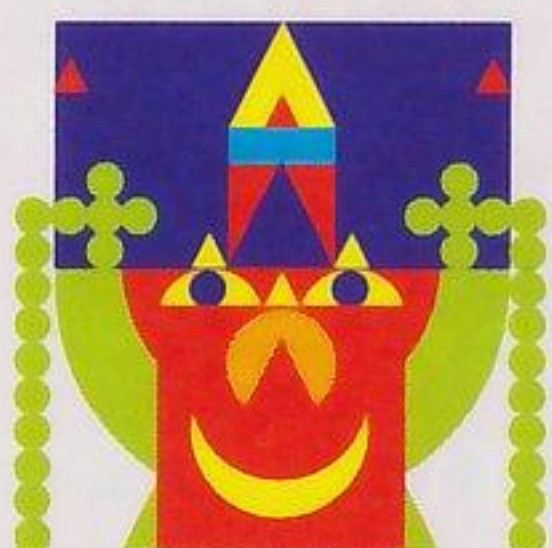
僕自身も●▲■などの図形を組み合わせてデザインをすることがよくあります。図形を何気なく組み合わせていると、新しいアイデアが浮かんでくることも多い。最終的には複雑な形状になったものでも、●▲■から発展していったケースは数知れず。

●▲■という視点であたりを見回してみると、実にたくさんのものが●▲■の組み合わせでデザインされていることに気づきます。

ならばと世の中にあるものを●▲■の組み合わせによって気軽に表現できないものかと、考えました。

プレイステーションのコントローラには、●▲■と描かれたボタンがあります。それだったら、●を押せば●、▲なら▲が、■で■が映り、絵が描けるゲームを作ればいいと。そう考えて作ったのが、『リズムンフェイス』という新しいゲームです。

●▲■という幾何図形の基本の組み合わせで、本当にいろいろなものが描けます。単純な図形でも組み合わせ次第で複雑なものが描ける。その驚きや楽しみを『リズムンフェイス』を通じて発見してもらえると、とても嬉しいです。

プロデューサー＆アートディレクター
佐藤 理

MENU

オープニングムービー終了後、メニュー画面が表示されます。方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。メニュー画面でしばらく操作しないと、ゲームのデモがスタートします。なおムービーとゲーム･デモは、◎ボタンでスキップできます。

NEW GAME

ゲームをスタートします。ゲームの遊び方については10ページを参照してください。

LOAD GAME

セーブしたデータをロードします。メモリーカードはメモリーカード差込口1に差してください。セーブに必要なブロック数は1ブロックです。

データをロードすると、「ゲームを再開しますか?」というメッセージが表示されます。ここでYESを選択すると、"NEW GAME"で未クリアのステージをプレイできます。

SAVEの方法

その時点のセーブ

"NEW GAME"及び"STAGE SELECT"のステージ選択画面で⊡ボタンを押す。

その前の面までのクリア情報をセーブ

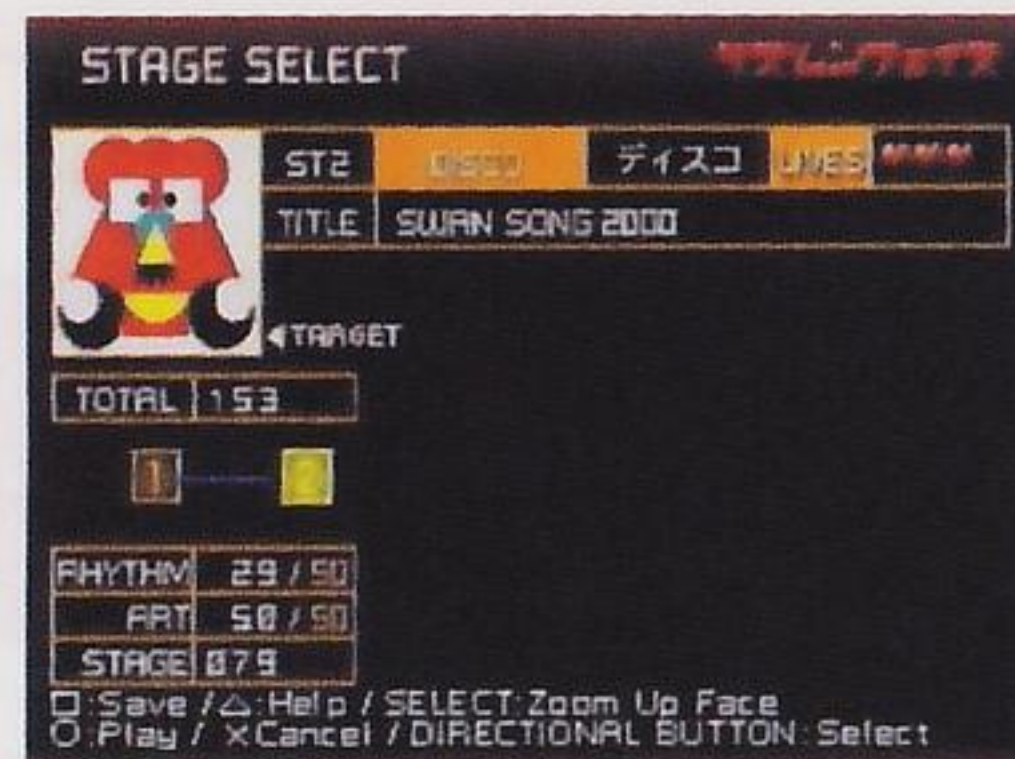
ゲーム中にスタートボタンを押し、「EXIT/RETRY」選択肢でEXITを選ぶ。その後「SAVEしますか?」の問いに、YESを選択。

セーブの確認

クリア状況を確認するためにステージ選択画面が表示されます。ここでもう一度、YESを選択してください。

※セーブすると、それまでのデータが上書きされますので、ご注意ください。

STAGE SELECT

クリアしたステージを遊ぶことができるモードです。"NEW GAME"でステージをクリアするか、"LOAD GAME"でクリア済みのステージデータをロードしないと、この項目は選択できません。

OPTION

各種項目を設定します。

VIBRATION

アナログコントローラ(DUALSHOCK)の振動機能を設定します。初期設定はONになっています。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を設定します。EASYを選択した場合のみ、STAGE1～3までのあいだ、プレイヤー入力時に入力図形の見本が表示されます。初期設定はNORMALになっています。

GRID

画面に格子模様の表示を設定します。初期設定はONになっています。

SOUND

BGMの出力を設定します。初期設定はSTEREOになっています。

BGM VOLUME

BGMの音量を設定します。

SE VOLUME

SE(効果音)の音量を設定します。

SPECIAL

SPECIALの3項目はボーナスステージを除く、全ステージをクリアすると、選択できるようになります。

TEXTURE

模様付きの図形で絵を描けます。初期設定はOFFになっています。

FUKUWARAI

プレイヤー入力時に図形が表示されず、どのような図形を置いてもミスになりません。初期設定はOFFになっています。

DUET

ふたりで遊べるようになります。この設定をONにしたときは必ずコントローラ端子2に、コントローラを差してプレイしてください。初期設定はOFFになっています。

CONTROLLER

テキトーにボタンを押していても、なんとなく遊べてしまう『リズムンフェイス』ですが、コントローラの使い方をしっかり覚えておくと、より確実に楽しめること請け合いです。ま、そんな難しいことはないので、とりあえず覚えておきましょう。

アナログコントローラ(DUALSHOCK)

L1 ／ L2 ボタン
- ゲーム中：図形の縮小
- メニュー等：使用しません

方向キー
- ゲーム中：図形の移動
- メニュー等：項目の選択

セレクトボタン
- ゲーム中：使用しません
- メニュー等：セーブした絵を表示（"STAGE SELECT"ステージ選択画面時）

左スティック
使用しません

LED

アナログモードスイッチ
アナログモードには対応していません。
OFF(LED消灯)の状態で遊んでください。
振動のON／OFFはメニュー画面の"OPTION"で設定できます。

スタートボタン
- ゲーム中：ゲームの中断
- メニュー等：使用しません

右スティック
使用しません

R1 ／ R2 ボタン
- ゲーム中：図形の拡大
- メニュー等：使用しません

△ボタン
- ゲーム中：図形(△)を描く
- メニュー等：ヘルプ（"NEW GAME"、"STAGE SELECT"ステージ選択画面時）

○ボタン
- ゲーム中：図形(○)を描く
- メニュー等：決定

□ボタン
- ゲーム中：図形(□)を描く
- メニュー等：セーブ（"NEW GAME"、"STAGE SELECT"ステージ選択画面時）

×ボタン
- ゲーム中：SEを鳴らす
- メニュー等：キャンセル

コントローラ

アナログコントローラとコントローラの違いは、振動機能の有無だけです。

SCREEN

ゲーム画面には、数字やらなにやら、いろんな情報が表示されています。知らなくてもアナタの人生には何の影響も与えないはずですが、知っていれば『リズムンフェイス』がウマくなるかもしれません。

RHYTHM SCORE

RHYTHM SCOREです。より正確なリズムでボタンを押していくと、数字がぐんぐん上がっていきます。ウインドウの点滅は、ボタンを押すべきタイミングを表しています。

COM/YOU

COMはお手本、YOUはプレイヤー入力の番という意味です。COMからYOUに変わる際には「3、2、1、GO」とカウントダウンされます。

REMAINING LIVES

ハートがゼロになったらゲームオーバー。ライフが減っても、5回連続でパーツの配置に成功(COMBOマークが表示される)すれば、ハートがひとつ回復します。

キャンバス

ここに図形を置いていって、絵を描いていきます。格子模様は"OPTION"の"GRID"という項目で表示のオン/オフを設定できます。

REMAINING TIMES

配置しなければならない図形の数を表しています。この数字がゼロになったらステージクリアになります。

ゲーム中にスタートボタンを押すと……

ゲーム中にスタートボタンを押すと、「EXIT/RETRY」の選択肢が表示されます。RETRYを選ぶと、その面をやり直し。EXITを選ぶとSAVE確認の選択肢が表示されたのち、メニュー画面に戻ります。

高得点を取るとイイコトあるかも!?

顔を完成させると得点が表示されます。RHYTHM及びARTポイントは、それぞれ50点満点に換算され、合計で100点満点となります。さらにSTAGE1～5までの総合得点も表示されます。何点取れたでしょうか?

RULE

COMのお手本を観察して、リズムに乗ってボタンを押す。顔のパーツを全部置けたら、ステージクリア!! っていうのが『リズムンフェイス』の基本ルール。これ以外にも細かい決まり事がいくつかあるんで、一応読んでおきましょう。"NEW GAME"、"STAGE SELECT"のステージ選択画面で△ボタンを押せば、ヘルプムービーが見られるのも覚えておくと便利です。

1

まず最初にCOMのお手本プレイをよく観察。音楽が2小節鳴ってるあいだにCOMが図形を動かします。2小節終わったときの図形の形、位置、大きさを覚えておきましょう。

2

つぎはアナタが絵を描く番。○、△、□ボタンを押すと、図形が表示されます。もう一度、図形ボタンを押すとそれまで動かしてた図形は消えちゃいます。図形が表示されるのは、基本的にはキャンバスのまん中です。いちばん小さい図形が出てきます。

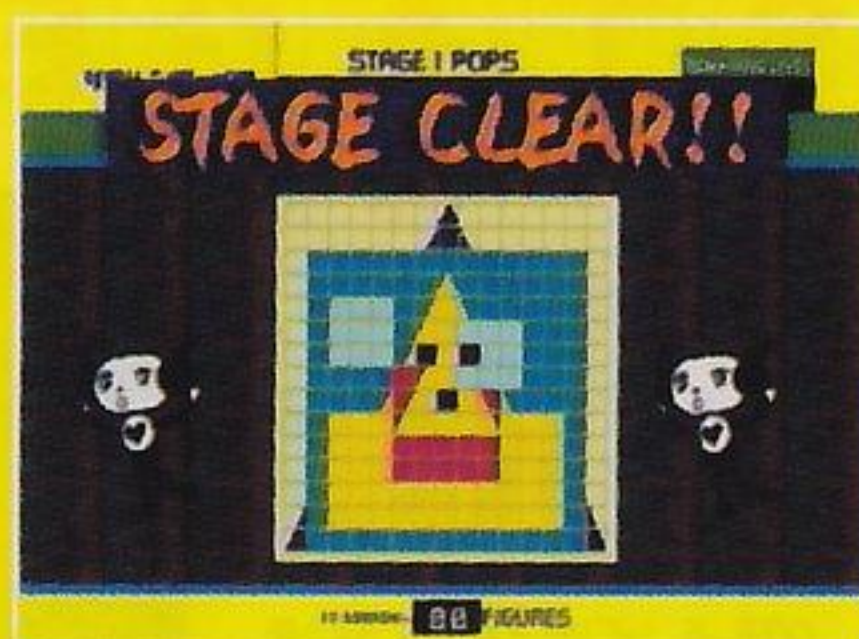
3

重要なのが、リズムにノってボタンを押すこと。リズムから外れると、図形はウンともスンとも言いません。図形の動かし方はアナタの自由。音楽の4小節が終わったときに、COMと同じ位置、同じ大きさで、図形を置けていればオーケー!! 成功したら、つぎのステップへ。失敗したら、もう1回やり直し。ライフがゼロになったらゲームオーバー。

4

リズムにノって、ボタンをいっぱい押すと、高得点。×ボタンを押すとSEが鳴ります。楽器を演奏するみたいに、いろんなふうに試してみよう。5回連続で図形の配置に成功すると、コンボボーナス。さらに失ったライフも回復されるオマケつき!! また最初から最後までCOMの動きをカンペキにマネると、スゴいことが!!

5

どうしてもCOMと同じように図形を置けない……。そんなアナタでも救いの手はある。2回目に図形を置くときは、多少サイズが小さかったり、位置が違ってもオーケー。わざと1回間違って、ヘンな顔を描いてみるのもいいかもしれないね。

6

あ、そうそう、図形の位置と大きさはCPUと同じじゃなきゃダメなんだけれど、種類は別でも構わない。入力が終わったときに、図形がピカッと光ったら芸術点がもらえた合図。高得点を狙うんだったら、個性的な絵を描いてみよう。

7

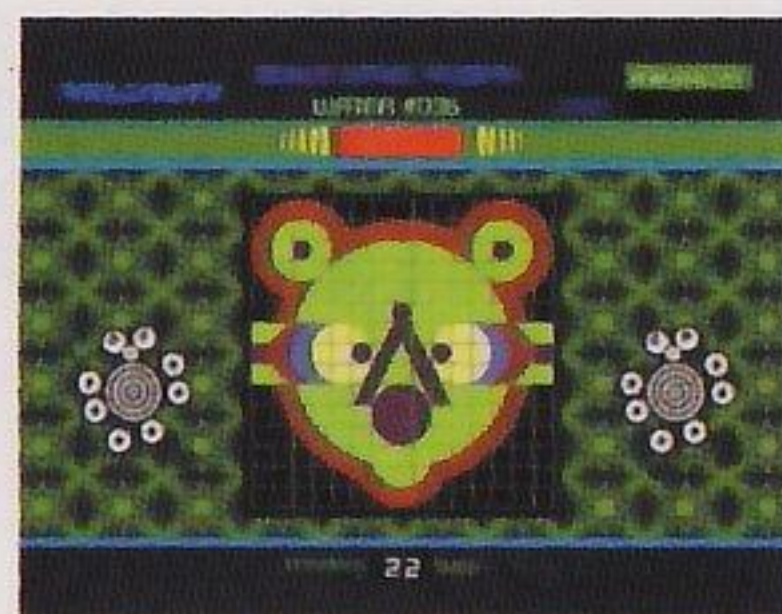
「難しいゼ!!」「簡単すぎるよ!!」てな人は"OPTION"で難易度を設定しよう。"EASY"にすると、STAGE1～3では、プレイヤー入力時に置くべき図形の位置が画面上で確認できます。多少リズムから外れてボタンを押しても、オーケーだよ。逆に"HARD"だと、COMの動きは超複雑だし、きっちりリズムにノってボタンを押さないとダメだし……、てな具合にヒジョーに難しくなるんだなー。

8

ま、要するに、COMのお手本→アナタの番の繰り返しで顔を描いてね、ってことなんです。

BONUS STAGE

ボーナスステージで自由に絵を描こう

ある条件をクリアすると、ボーナスステージが遊べるようになります。このボーナスステージでは自由に絵が描けるんです。⊗ボタンで図形の色が変わるのと、セレクトボタンで図形の色の固定（例えば黄色のときにセレクトボタンを押すと、ずっと黄色の図形で描ける）というのが違うだけで、基本的なコントローラの操作方法は通常プレイのときと同じ。画面下の数字が減少しないと、図形は定着されないので注意してください。画面下の数字がゼロになると終了。また、たくさんの図形を置きすぎても、終了します。

フリーモードで描いた絵を、メモリーカードにセーブできます。方法は通常のセーブと同じ。ステージセレクト画面でセレクトボタンを押せば、描いた絵を見ることができます。

ちょっと変わった『リズムンフェイス』の楽しみ方

全ステージをクリアすると、"OPTION"の"SPECIAL"項目を設定できるようになります。フツーでは遊べない、ちょっと変わった『リズムンフェイス』が楽しめます。

DUET

ふたりプレイが楽しめる"DUET"。画面左右のキャラクタがどちらのプレイヤーが入力するかを表しています。左側がプレイヤー1、右側がプレイヤー2です。

TEXTURE

"TEXTURE"をONにすると、図形に模様が描かれます。ゲームの遊び方は通常プレイと同じです。ひと味違った雰囲気の絵を楽しんでください。

FUKUWARAI

"FUKUWARAI"をONにすると、プレイヤー入力時、画面の図形が消えます。カンを頼りにコントローラを操作してください。ちゃんとした顔が描けるでしょうか!?

ADVICE

ゲームを始めたのはいいけれど、なんかこう、ビシっとしたプレイができない。点数は低いし、もっとウマくなりたいなあ……。なんてお悩みの貴兄に贈るワンポイントアドバイス。この情報を頭に入れておけば、いいカンジの絵を描けるはずです。

●リズムにノって、いっぱいボタンを押す

BGMの8拍子に合わせてボタンを押していく『リズムンフェイス』。COMのお手本2小節→プレイヤーの入力2小節、っていう繰り返しで進行していくのは、もうおわかりですね? ということはプレイヤーは、ひとつの図形を置き終えるまでに16回ボタンを押せるわけです。2、3回ボタンを押せばオーケーという場合でも、それで満足してたら高得点は望めない。ボタンをたくさん押せば、それだけRHYTHMポイントもいっぱいもらえますから、ギリギリまで図形を動かしましょう。ただし、⊗ボタンでSEを鳴らすときは要注意。あんまりバカバカ押し続けると、逆に点が下がっちゃうことも。センスが重要なんです。

●ARTポイントをゲットする

COMのお手本通りに図形を置いているだけじゃダメ。●で描かれているところを▲にしてみる、といったカンジでヒネりを加えてみましょう。気の向くままにテキトーに描くのも楽しいけれど、確実にポイントを稼ぎたいという点取り虫なアナタに耳寄りな情報をひとつ。はじめてやるときの、ロード中の完成見本には芸術点のヒントが隠されています。"NEW GAME"ではじめてステージに入ったときの、見本をじっくり見てみましょう。

●お手本を模写してみる

お手本と違う図形を置いてARTポイントを狙うのもひとつの手ですが、COMのお手本とまったく同じ絵を描いても、ARTポイントがもらえるんです。言ってみれば「模写」ボーナスということですね。さらに図形だけでなく動きも含めて、COMとまったく同じように絵を描く。やってみるとけっこう難しいですが、成功すればその見返りにスゴいことが起こります。

●"STAGE SELECT"で高得点を狙う

各ステージのトータルポイントをある点数以上獲得すると、ボーナスステージが遊べるようになります。この条件をクリアするのは、"NEW GAME"、"STAGE SELECT"のどちらでもオーケーなんです。とりあえず"NEW GAME"で全ステージをクリア。その後、"STAGE SELECT"で点数の低い面を重点的にプレイ。高得点を叩き出す、っていう方法でもボーナスステージを遊べるようになります。

STAFF

Executive Producer
Hiroaki Kai*
Producer
Mikio Ono*
Osamu Sato**

Art director, Music Composer
Osamu Sato**
Programmer
Yoshinori Maeda**
Graphic Designer
Noboru Iizuka**
Shintaro Minami**
Planner
Satoshi Ashibe**
Music & SE Programmer
Tetsuya Yamamoto

Assistant Producer
Junko Hosoya*

Marketing & Publicity Staff
Yoshinobu Sato*
Shunsuke Wada*
Maki Kazuno*
Taiji Kawai*

Production Staff
Masashi Suzuki*

Test Player
Yugo Shinogi
Eiji Amihama
Shigeki Yoshino
Jun Fukai
Kanako Umezawa
Mayumi Ando
Masato Hiraguri
Shinya Doinaga

Specal Thanks
Tokyo Academy of Hairdressing & Beauty.
Akiko Mochizuki

RHYTHM 'N' FACE HOME PAGE
http://www.compu-osd.com

Produced by Asmik Ace Entertainment Inc.(*)
Created by OutSide Directors company ltd.(**)

使用上のご注意　●このディスクは"PlayStation"および"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意　●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

SLPS 02634